

# フルメタル パニック! データシート RPG

サンプルキャラクター名 ささやかれし者

キャラクター名

機体名

プレイヤー名

## 戦闘値表

命中値 回避値 砲撃値 防壁値 行動値 装甲値 耐久力 感応力 攻撃力

戦闘値ベース	4	4	5	6	13		8	12	
コンダクター/1	1	1	1	1	1	8	4	3	1
ウィスパード/2	1	0	1	0	3	8	9	6	0
未装備(小計)	6	5	7	7	17	16	21	21	1

クラス

## 戦闘移動(AS)

[移動力]+([体力]÷3)

3マス

## 戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

3マス

## AS搭乗時

命中値 回避値 砲撃値 防壁値 行動値 装甲値 耐久力 感応力 攻撃力

代償 射程

防御修正

AS	未装備	6	5	7	7	17	16	21	21	1										
											新 刺 毆 炎 氷 雷 光 闇									
基地				2		10	50		50				10	10	10	10				10
主武装近																				
副武装近																				
主武装遠																				
副武装遠																				
オプション																				
その他1																				
その他2																				
その他3																				
その他4																				
現在値(合計)	6	自動失敗	9	自動失敗	27	66	21	71					10	10	10	10				10

近接攻撃の攻撃力(現在値)

/

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

/

## 個人戦闘

命中値 回避値 砲撃値 防壁値 行動値 装甲値 耐久力 感応力 攻撃力

代償 射程

防御修正

個人戦闘	未装備	6	5	7	7	17	16	21	21	1										
											新 刺 毆 炎 氷 雷 光 闇									
主武装近																				
副武装近																				
主武装遠																				
副武装遠																				
その他1	学生服				-1								1		1					
その他2																				
その他3																				
その他4																				
現在値(合計)	6	5	7	6	17	16	21	21					1		1					

近接攻撃の攻撃力(現在値)

/

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

/